



.....  
**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MODEL SOLE (*SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT*) BERBANTU APLIKASI EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN DARING**

Oleh

La Ode Muhammad Idrus Hamid B<sup>1)</sup>, Ray Suryadi<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Sembilanbelas November

Kolaka, 085298685236

Email: <sup>1</sup>[idrulaode.usn@gmail.com](mailto:idrulaode.usn@gmail.com), <sup>2</sup>[survadiray@gmail.com](mailto:survadiray@gmail.com)

**Abstrak**

Penggunaan internet saat ini sudah tidak asing digunakan dalam berbagai kegiatan, termasuk dalam dunia pendidikan. Internet dinilai dapat memberikan kemudahan dan kemampuan masif dalam penyajian materi serta mampu menawarkan perolehan informasi secara cepat. Internet sebagai sumber belajar merupakan salah satu strategi belajar yang menjadikan kelas tidak terpaku pada kelas konvensional dan dapat dijadikan sebagai inovasi sumber belajar dari sumber belajar yang telah ada. Strategi belajar yang telah diatur sedemikian rupa agar terjadi pembelajaran yang baik dan juga menyenangkan dan menyesuaikan dengan tuntutan jaman agar proses pembelajaran dan pengetahuan terus berkembang. Menghadapi pembelajaran daring yang sangat panjang waktunya, sudah dilaksanakan lebih dari 6 bulan, maka perlu inovasi guru dalam penyelenggaraannya. Kondisi siswa yang belajar dari rumah dengan belajar secara tatap muka pastinya memiliki perbedaan. Dari hasil observasi yang dilakukan, permasalahan yang sering terjadi adalah siswa sering tidak melaksanakan pembelajaran maupun pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. Kemudian untuk proses penilaian pembelajaran juga membutuhkan inovasi agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran daring. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dapatkah sistem pembelajaran model *Self-Organised Learning Environment* (SOLE) berbantu aplikasi *Edpuzzle* membantu guru dalam penyelesaian tugas peserta didik saat proses belajar mengajar secara daring dan bagaimana penerapannya dalam kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dengan menggunakan kuisioner, metode dokumentasi dan metode wawancara.

**Kata Kunci : Edpuzzle, Self-Organised Learning Environment**

**PENDAHULUAN**

Kemudahan dalam mengakses dan membuat informasi menjadi salah satu faktor yang seharusnya memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran. Ditambah lagi dengan adanya wabah pandemic covid ini semakin mendukung penggunaan teknologi dan jaringan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran SOLE dengan menggunakan *EdPuzzle* sebagai media pembelajaran elektronik yang membantu guru dalam

penyelesaian tugas peserta didik saat proses belajar mengajar secara daring. Model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environments*) menitik beratkan proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan di Sekolah, model pembelajaran SOLE digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan rasa keingintahuan yang



dimiliki oleh peserta didik tersebut. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Mitra menunjukkan bahwa dengan menggunakan SOLE peserta didik dapat belajar lebih awal dari waktu mereka, mempertahankan pembelajaran lebih lama, dan menikmati proses yang cukup untuk mengeksplorasi pembelajaran mereka secara lebih dalam. Hasilnya juga menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelompok dapat membaca dan memahami pada tingkat yang lebih tinggi daripada tingkat pemahaman setiap individu<sup>[1]</sup>(Mitra & Crawley, 2014). Pembelajaran SOLE memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Guru sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet. Dalam prosesnya, peserta didik akan dipengaruhi oleh penemuan diri, berbagi ilmu dalam komunitas belajar, dan spontanitas.

Sementara *edPuzzle* adalah alat tempat guru dapat membuat video dengan audio, catatan, dan kuis. Menurut<sup>[2]</sup>Swenson (2016), aplikasi ini adalah layanan gratis di mana guru dapat menautkan ke video online apa pun, apakah itu di YouTube, Vimeo, atau Khan Academy. Menurut Van Horn (2016) dalam<sup>[3]</sup>Aula (2020), *edPuzzle* adalah situs di mana seseorang dapat mengunggah video, memotongnya, memasukkan komentar atau pertanyaan tentang video, dan memungkinkan guru untuk melihat apa yang telah ditonton siswa, kapan mereka menontonnya, dan berapa banyak klip yang telah mereka tonton dan siswa menjawab pertanyaan yang diajukan pada konten video pembelajaran *edpuzzle* tersebut.

## LANDASAN TEORI

### A. Pengertian Self Organized Learning Environment (SOLE)

Menurut Saleh<sup>[4]</sup>Sarifudin (2019) *Self Organized Learning Environment* (SOLE) atau Arena Belajar Mandiri adalah metode belajar yang digagas oleh seorang praktisi pendidikan

asal India yang bernama Sugata Mitra. Ia membuat percobaan di daerah sub urban New Delhi dengan memasang komputer yang terkoneksi ke internet di sebuah dinding yang dilubangi, yang kemudian dilengkapi dengan kamera tersembunyi. Komputer ini kemudian disinggahi oleh anak-anak yang kemudian belajar dan saling mengajarkan bagaimana cara menggunakannya dan lebih jauh lagi, mengungkap apa saja yang dapat mereka pelajari melalui perangkat tersebut seperti, bahasa Inggris dan penggunaan peramban untuk mengakses situs-situs sains.

SOLE sendiri merupakan model dengan pembelajaran yang kooperatif. Menurut<sup>[5]</sup>Deutch dalam Scholichah (2019) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama untuk memaksimalkan hasil belajar mereka. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Mitra menunjukkan bahwa dengan menggunakan SOLE peserta didik dapat belajar lebih awal dari waktu mereka, mempertahankan pembelajaran lebih lama, dan menikmati proses yang cukup untuk mengeksplorasi pembelajaran mereka secara lebih dalam. Pembelajaran kooperatif mengacu pada suatu teknik penyelesaian tugas atau masalah secara bersama-sama sehingga terjadi proses penyelesaian yang lebih cepat dan lebih baik dengan usaha yang minimal. Metode pembelajaran SOLE memberikan efek kepada peserta didik, pada sekelompok siswa yang bekerja bersama, dan pada kelas secara keseluruhan<sup>[6]</sup>(Mitra, et al., 2013). Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat saling memberikan bantuan dengan jalan pembimbingan intelektual yang memungkinkan penyelesaian tugas yang lebih kompleks. Kemudian dapat lebih membantu peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Pembelajaran model SOLE memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Guru sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet.

### B. Edpuzzle sebagai alat bantu belajar

Banyak penelitian terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah sumber online yang menambah penggunaan klip video dalam pengalaman belajar di kelas. Program ini dapat diakses secara gratis oleh siswa dan guru di <https://Edpuzzle.com>. Pendidik dapat memilih klip video dari berbagai sumber video online paling populer seperti YouTube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks, Veritasium, Numberphile, Crash Course, dan Vimeo. Setiap situs ini dapat dicari berdasarkan topic materi atau dengan judul video. Setelah video dipilih, *Edpuzzle* menawarkan berbagai alat untuk melengkapi pengalaman belajar siswa. Alat-alat ini termasuk memotong video, menambah suara, kuis, *text box*, pelaporan, dan *sharing*. Kelebihan *Edpuzzle* ini diantaranya adalah *Edpuzzle* dapat memungkinkan guru untuk lebih mudah membentuk pelajaran mereka di sekitar konten video.

Kemampuan untuk menarik video dari berbagai sumber, termasuk YouTube, memberi gurucara untuk menampilkan konten video dalam platform yang terkandung tanpa iklan atau gangguan lainnya. Guru dapat mengatur kelas untuk dengan mudah menyortir video untuk siswa mereka. Karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat mengikat konten video langsung ke penilaian. Keuntungan lain dari *Edpuzzle* adalah siswa dapat menonton video diperangkat mereka sendiri.

### C. Manfaat Edpuzzle

Manfaat yang bisa didapatkan dengan memanfaatkan aplikasi *edpuzzle* menurut <sup>[7]</sup>Aula (2020) adalah sebagai berikut:

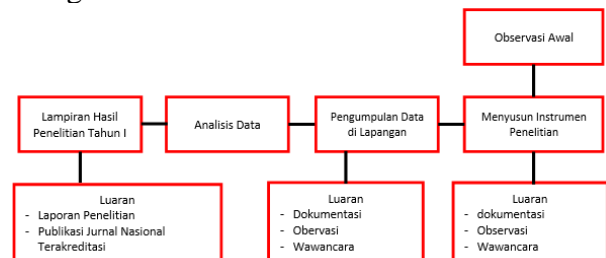
- a) siswa mempunyai banyak waktu untuk mengaktifkan konsentrasi mereka ketika belajar karena materi yang diberikan kepada siswa dipelajari di luar kelas dengan gawai milik mereka sendiri (PC, Laptop,

Smartphone). Para siswa akan tertarik dengan isi dari materi yang ada di *EdPuzzle* karena tampilannya yang menarik.

- b) guru dapat memonitor capaian belajar dari siswa. Selain memberikan video, guru juga dapat memberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman mereka tentang isi dari video tersebut. Dari pertanyaan yang telah diberikan, guru dapat mengukur kemajuan belajar siswa dengan nilai yang berikan. Sehingga, guru dapat mengetahui dengan akurat kemajuan belajar siswa mereka dan memberikan langkah yang lebih efisien dipembelajaran selanjutnya.

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami hal-hal yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainlain secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah. Pada rancangan penelitian dapat dilihat dengan diagram alir yang digambarkan sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Kolaka, Provinsi Sulawesi Tenggara. Adapun yang menjadi sampel penelitian ini guru bahasa Inggris kelas VIII SMPN 2 Samaturu yang berjumlah 2 orang, sedangkan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara dan observasi sampel



penelitian yang berfokus pada penggunaan aplikasi *Edpuzzle*.

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti melakukannya dalam dua cara yaitu tahapan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Observasi merupakan aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan dalam hal ini peneliti juga menggunakan kuisioner, sedangkan dokumentasi digunakan dalam penelitian untuk mendukung sumber data atau dokumen penelitian.

Teknik analisis data menurut [8] Sugiyono (2013) merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul meliputi mengelompokkan data, mentabulasi data dan menyajikan data dari tiap variable yang diteliti. Adapun langkah analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

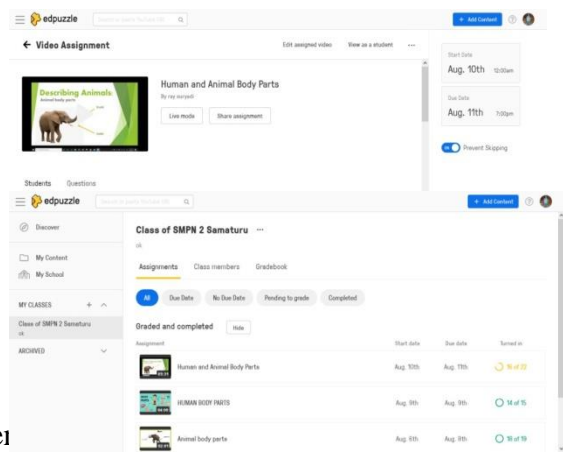
### A. Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan pembelajaran SOLE berbantu aplikasi *Edpuzzle* dimana pembelajaran model ini memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Guru sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet. Dalam prosesnya, peserta didik akan dipengaruhi oleh penemuan diri, berbagi ilmu dalam komunitas belajar, dan spontanitas. Model pembelajaran SOLE juga dapat dilakukan secara daring maupun luring. Dengan kata lain model pembelajaran ini sama halnya seperti model pembelajaran *Blended Learning*. *Edpuzzle* juga membantu guru dalam

Vol.16 No.5 Desember 2021

menyediakan beberapa video pembelajaran. Aplikasi atau *software Edpuzzle* dapat diunduh melalui Appstore, playstore, IOS ataupun melalui browser pencarian diinternet [9] (Afach, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan diawali dengan memperkenalkan *software Edpuzzle* kepada sampel penelitian yaitu guru bahasa inggris di SMPN 2 Samaturu. Dalam perkenalan *software Edpuzzle* ini dimulai dengan cara mengajarkan guru tentang tata cara pembuatan akun *Edpuzzle*, cara memposting video pembelajaran ke akun sampai dengan membuat tugas, quiz dan memberikan penilaian di akun yang telah dibuat oleh sampel penelitian. Di dalam akun *Edpuzzle* ini guru dapat mengontrol semua kegiatan siswa didalam akun yang mereka telah buat.



penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana manfaat penggunaan *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris di SMPN 2 Samaturu.





**Tabel 1. Lembar Kuisisioner Guru**

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya menciptakan berbagai aktifitas pembelajaran.				
2	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya mengembangkan sumber belajar saya.				
3	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kualitas dan penampilan saya dalam mengajar.				
4	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu siswa saya memahami materi dengan cara yang lebih efektif.				
5	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi mendorong siswa saya menjadi lebih aktif dan melibatkan intraksi sesama siswa.				
6	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi memberikan kepastian dalam menilai kemajuan siswa.				
7	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi memberikan kepastian dalam memantau kemajuan siswa.				
8	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa belajar bahasa Inggris.				
9	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi memfasilitasi siswa saya untuk menemukan informasi, pengetahuan, dan sumber belajar lainnya.				
10	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi meningkatkan kerjasama belajar di antarsiswa-siswa dan guru.				
11	Siswa saya mudah mengakses Edpuzzle baik di HP dan di Laptop				
12	Saya paham bagaimana menjalankan edpuzzle baik di HP dan di Laptop				
13	Saya mengalami kesulitan dalam memberikan materi dan tugas kesiswa menggunakan Edpuzzle				
14	Edpuzzle dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris selama masa pandemi kepada siswa				
15	Edpuzzle sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengajar bahasa Inggris				

(Diadaptasi dari, <sup>[10]</sup>JPMI. Siri, 2020)

**Instruksi** : Silakan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan situasi yang Anda alami

**Catatan** : 1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat Setuju

Selain menggunakan lembar kuisisioner, peneliti ini juga menggunakan wawancara untuk menggali lebih jauh tentang manfaat *software Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada sampel penelitian :

1. Apa pendapat Anda tentang penggunaan Edpuzzle dalam pengajaran Bahasa Inggris ?
2. Apakah menurut Anda penerapan Edpuzzle lebih efektif dibandingkan dengan pengajaran dengan metode konvensional seperti hanya menggunakan gambar dipapan tulis ?
3. Apakah Anda setuju untuk memasukkan Edpuzzle ke dalam pengajaran bahasa Inggris itu bermanfaat ?
4. Apakah menurut Anda mengajar bahasa Inggris melalui Edpuzzle lebih bermanfaat dibandingkan dengan mengajar melalui buku teks ?
5. Apa yang Anda rasakan ketika menggunakan Edpuzzle dalam pengajaran Bahasa Inggris ?
6. Apakah menurut Anda siswa perlu dibantu dalam menggunakan Edpuzzle yang tersedia di Sekolah Anda, atau apakah mereka perlu dibiarkan sendiri untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi ?
7. Apakah tantangan bagi Anda sebagai guru dalam memasukkan Edpuzzle ke dalam Pelajaran Anda ?
8. Menurut Anda, apa tantangan atau kemungkinan masalah yang dihadapi siswa Anda setiap kali mereka menggunakan Edpuzzle ?
9. Apakah masih ada menurut kalian manfaat Edpuzzle yang belum kami bahas ?

Selain dua data primer diatas, peneliti juga menambah data sekunder yaitu dengan memberikan test kosata kata diakhir proses belajar mengajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan *software Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata peajaran Bahasa Inggris, selain itu siswa juga diberikan angket berupa kuisisioner untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap penggunaan *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar.

### Hasil Analisis Penelitian

Dari hasil angket kuisisioner yang telah diberikan kepada guru bahasa Inggris dalam hal pemanfaatan *Edpuzzle* diperoleh data yang bervariasi dari sampel penelitian. Sebagian besar merespon positif dan setuju tentang menggunakan *edpuzzle* pada masa pandemi. Dari hasil angket yang diberikan penggunaan *Edpuzzle* sangat membantu para guru dalam proses belajar mengajar khususnya di masa pandemi covid19. Selain itu juga, *Edpuzzle* dapat membuat siswa lebih efektif dalam memahami pelajaran yang diberikan dan mendorong siswa lebih aktif dalam prose belajar mengajar.

Berdasarkan data yang didapat juga menunjukkan bahwa guru setuju dengan penggunaan *edpuzzle* dikarekan *edpuzzle* dapat meningkatkan motivasi dan juga memfasilitasi siswa dalam menentukan informasi dan pengetahuan dimasa pandemi covid19. Disamping itu, dari data dua orang sampel penelitian menyatakan tidak setuju dengan penggunaan *edpuzzle* dapat membuat kesulitan dalam memberikan materi. Dari hasil kuisisioner juga didapatkan bahwa sampel penelitian setuju *software edpuzzle* dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran dan juga sangat dibutuhkan oleh para guru dalam proses mengajar bahasa inggris di masa pandemi covid19.



Transkrip Wawancara  
Mukhdir Santosa, S.Pd. (Sampel 2)

Nama : DIA HADJARA  
KUISIONER UNTUK GURU

Instruksi : Silakan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan situasi yang Anda alami

Catatan : 1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya memaparkan berbagai obyek pembelajaran.				✓
2	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya mengupayakan materi belajar saya.				✓
3	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kualitas dan penampilan saya dalam mengajar.				✓
4	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu siswa saya memahami materi dengan cara yang lebih efektif.				✓
5	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi mendorong siswa saya menjadi lebih aktif dan melibatkan interaksi sesama siswa.				✓
6	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi memberikan kesempatan dalam menilai kemajuan siswa.				✓
7	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan keterbacaan dan motivasi siswa belajar bahasa Inggris.				✓
8	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan motivasi siswa untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan sumber belajar lainnya.				✓
9	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kerjasama belajar di antarasiswa-siswa dari guru.				✓
10	Siswa saya mudah mengakses Edpuzzle baik di HP dan di Laptop.				✓
11	Saya paham bagaimana menjalankan edpuzzle baik di HP dan di Laptop.				✓
12	Saya memahami kesulitan dalam memberikan materi dan tugas ketika menggunakan Edpuzzle.				✓
13	Edpuzzle dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris selama masa pandemi kepada siswa.				✓
14	Edpuzzle sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengajar bahasa Inggris.				✓

Gambar 3 : Angket Kuisisioner Sampel 1

Transkrip Wawancara  
Ria Hajriah, S.Pd., M.Pd. (Sampel 1)

Nama : MUKHDIR SANTOSA  
KUISIONER UNTUK GURU

Instruksi : Silakan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan situasi yang Anda alami

Catatan : 1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya memaparkan berbagai obyek pembelajaran.				✓
2	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya mengupayakan materi belajar saya.				✓
3	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kualitas dan penampilan saya dalam mengajar.				✓
4	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu siswa saya memahami materi dengan cara yang lebih efektif.				✓
5	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi mendorong siswa saya menjadi lebih aktif dan melibatkan interaksi sesama siswa.				✓
6	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi memberikan kesempatan dalam menilai kemajuan siswa.				✓
7	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan keterbacaan dan motivasi siswa belajar bahasa Inggris.				✓
8	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan motivasi siswa untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan sumber belajar lainnya.				✓
9	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kerjasama belajar di antarasiswa-siswa dari guru.				✓
10	Siswa saya mudah mengakses Edpuzzle baik di HP dan di Laptop.				✓
11	Saya paham bagaimana menjalankan edpuzzle baik di HP dan di Laptop.				✓
12	Saya memahami kesulitan dalam memberikan materi dan tugas ketika menggunakan Edpuzzle.				✓
13	Edpuzzle dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris selama masa pandemi kepada siswa.				✓
14	Edpuzzle sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengajar bahasa Inggris.				✓

Gambar 4 : Angket Kuisisioner Sampel 2

Selain hasil dari data kuisisioner, data hasil wawancara yang diberikan kepada kedua sampel penelitian juga menunjukkan respon positif.

Transkrip wawancara  
Ria Hajriah, S.Pd., M.Pd. (Sampel 1)

- Menurut saya penggunaan edpuzzle cukup efektif karena dapat membuat kelas virtual dan memasukkan materi berupa video sehingga ada pengetahuan baru yang membuat siswa dapat terbiasa melihat dan mengerti fitur-fitur edpuzzle.
- Saat kita menggunakan media konvensional di papan tulis seperti gambar juga akan efektif jika menggunakan gambar yang bergam bedanya dengan edpuzzle karena bentuknya online maka akan lebih efektif dan efisien karena kita dapat langsung mendapatkan dan membagikan gambar dan video ke siswa tanpa harus diprint.
- Saya setuju karena edpuzzle masih jarang digunakan sedangkan fungsinya sangat bermanfaat.
- Itu tergantung ya karena disesuaikan dengan porsi dan tempatnya dan ketertarikan siswa jika dibandingkan dengan buku teks, buku teks kan hanya apa yang ada dalam buku tanpa bisa disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan kemampuan siswa sementara di edpuzzle dapat disesuaikan oleh guru.
- Yang saya rasakan ketika menggunakan edpuzzle itu lebih menarik karena aplikasinya berbasis web dalam pembelajaran bahasa Inggris jadi membuat excited dalam mengeksplorasi tentang aplikasi ini.
- Dua-duanya boleh dibantu untuk menggunakan aplikasi ini... atau membiarkannya mempelajarinya secara mandiri. Kadang ada siswa yang tidak mau diganggu atau diajar malah maunya mandiri karena mereka mungkin akan mendapatkan banyak hasil baru dari hasil eksplorasi sendiri tapi siswa perlu juga dibantu karena banyak siswa juga yang perlu di pandu agar pembelajaran tersebut dapat tercapai maksimal.
- Tantangan saya dalam penggunaan edpuzzle itu adalah jumlah siswa yang memiliki jaringan internet yang stabil dan tidak semua juga siswa yang memiliki android sehingga menjadi tantangan bagi saya bagaimana saya tetap melakukan pembelajaran yang interaktif.
- Tantangan siswa yaitu sinyal internet di daerah mereka yang tidak semua baik tidak semua siswa punya android dan memori... HP mereka yang terbatas dan yang terakhir adalah minat siswa yang masih bingung tentang cara mengakses aplikasi edpuzzle.

Gambar 5 : Transkrip Interview Sampel 1

Transkrip wawancara  
Mukhdir Santosa, S.Pd. (Sampel 2)

- Menurut saya edpuzzle sangat membantu saya sebagai guru di saat pembelajaran daring berlangsung karena edpuzzle punya kelas virtual sendiri dimana saya bisa memberikan tugas, memantau tugas siswa dan memberikan nilai berdasarkan hasil lembar kerja siswa.
- Iya penggunaan edpuzzle lebih efektif dibanding hanya menggunakan whatsapp saja karena edpuzzle punya kelas virtual dan bias kita sesuaikan dengan materi yang akan kita ajarkan. Karena materinya kita yang buat.
- Iya saya setuju karena edpuzzle ini adalah sesuatu yang baru dan cukup mudah dioperasikan menurut saya. Jadi siswa tinggal menyimak materi dan mengumpulkan tugas di kelas virtual yang saya buat. Kita tidak perlu susah-susah mencetak gambar karena gambar tinggal dicari di internet dan dibagikan kesiswa.
- Iya tergantung karena belajar di buku juga penting untuk melatih siswa-siswa menulis membuat kalimat dll. Sehingga tidak membuat siswa terbiasa mengkopir paste saja.
- What do you feel when you use Edpuzzle in teaching English?  
Saya rasa cukup membantu saya untuk terlaksananya blended learning selama masa pandemi ini utamanya dalam melihat keseriusan siswa saat mengerjakan tugas seperti menonton video karena saya dapat memantau siapa saja siswa yang belum atau tidak selesai menonton videonya, memberikan respon saat mengoreksi kesalahan siswa terhadap tugas yang mereka kerjakan.
- Iya siswa juga perlu dibantu saat mengoperasikan edpuzzle di HP mereka karena itu adalah sesuatu yang baru terlihat dan mereka kebanyakan bertanya bagaimana cara membuat akun dan join di kelas.
- Yaa saat kita memilih video yang ingin di sesuaikan dengan tema pelajaran, dengan KDnya kita perlu menyesuaikan dahulu mana yang kita ambil dan mana yang tidak. Hanya memang karena butuh internet sehingga siswa yang punya jaringan internet buruk tidak dapat menyelesaikan video yang saya berikan sehingga berdampak pada jawaban tugasnya.
- Siswa yang punya koneksi internet yang tidak stabil sedikit kesulitan saat mengakses video. Ada juga siswa yang hanya punya 1 HP di keluarganya sehingga terkadang lupa untuk mengumpulkan tugas di edpuzzle.
- Yasaya rasa itu saja sudah tidak ada lagi.

Gambar 6. Transkrip Wawancara Sampel 2

Berdasarkan data dari hasil wawancara yang diberikan kepada kedua orang guru Bahasa Inggris atau dari kedua sampel penelitian memaparkan bahwa pada sampel pertama pertanyaan ke satu menjelaskan penggunaan edpuzzle sangat efektif dalam pembuatan kelas virtual dan juga merupakan salah satu pengetahuan baru terhadap siswa di SMPN 2 Samaturu. Sampel kedua juga menjelaskan hal yang serupa menggunakan software edpuzzle sangat membantu proses belajar mengajar secara daring. Pada pertanyaan ke dua dari kedua sampel menjelaskan penggunaan edpuzzle sangat efisien karena dapat membaca video pembelajaran dan juga dapat menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pada pertanyaan ke tiga kedua sampel setuju kalau penggunaan edpuzzle sangat bermanfaat dan cukup mudah dioperasikan. Selanjutnya pada pertanyaan keempat yang menyinggung tentang perbandingan antara buku teks dan software edpuzzle, kedua sampel setuju bahwa penggunaan edpuzzle dan buku teks tergantung kebutuhan dan fungsi masing-masing dikarenakan antara buku teks dan edpuzzle mempunyai kelebihan masing-masing.



Berdasarkan pemaparan dari kedua sampel juga dipertanyaan selanjutnya menjelaskan bahwa penggunaan edpuzzle sangat menarik karena aplikasinya berbasis web dan dari media ini juga dapat mengontrol siapa saja siswa yang sudah atau selesai menonton video pembelajaran, sehingga aplikasi ini dapat membantu terlaksananya proses belajar dengan sistem blended learning. (Afach, 2018).

Pada pertanyaan keenam, sampel juga memaparkan bahwa siswa dalam pengoperasiannya harus didampingi karena pembelajaran dengan menggunakan media ini merupakan hal baru bagi para siswa. Disamping itu, menurut kedua sampel penelitian ada tantangan ataupun kekurangan dalam penggunaan *software edpuzzle* ini dimana tidak semua siswa memiliki Handphone dan juga tidak semua memiliki jaringan yang bagus, ini dikarenakan masih banyak siswa yang tinggal didaerah minim sinyal. Dari permasalahan itu berdampak dari proses pemberian dan penyelesaian tugas yang diberikan melalui *software edpuzzle* tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil interview atau wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *software edpuzzle* memiliki kelebihan dan juga kekurangan dimana penggunaan *edpuzzle* sangat efektif sebagai salah satu media proses pembelajaran online dimasa pandemi covid 19, disamping itu juga *edpuzzle* memiliki kekurangan karena penggunaan *edpuzzle* harus menggunakan jaringan, HP dan juga laptop akan tetapi tidak semua siswa memiliki ketiga hal tersebut.

Selain peneliti menggunakan kuisioner dan angket wawancara sebagai instrumen penelitian kepada sampel yaitu guru mata pelajaran bahasa inggris, peneliti juga menambahkan data dari siswa untuk mengetahui respon dan hasil belajar siswa setelah pengimplementasian *software edpuzzle* ke dalam proses belajar mengajar. Data ini dimaksudkan sebagai data pendukung atau data sekunder dari kedua instrumen yang digunakan.

Data kuisioner dan hasil belajar siswa melalui *edpuzzle* ini diberikan kepada 14 orang siswa yang mengikuti proses belajar menggunakan media *software edpuzzle*.

**Tabel 2 : Hasil Kuisioner Siswa**

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Menggunakan Edpuzzle sangat penting untuk belajar bahasa Inggris khususnya selama masa pandemi Covid 19.	0%	0%	64%	36%
2	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membuat belajar lebih menyenangkan.	0%	0%	50%	50%
3	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membuat belajar lebih mudah dan efektif.	0%	7%	43%	50%
4	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kosa kata bahasa Inggris saya.	0%	7%	64%	29%
5	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya belajar dengan mudah.	0%	7%	43%	50%
6	Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Edpuzzle baru bag saya.	7%	0%	57%	36%
7	Saya senang mempelajari materi-materi yang dibenkan dengan menggunakan Edpuzzle dalam belajar Bahasa Inggris?	0%	14%	43%	50%
8	Saya senang menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	0%	7%	43%	50%
9	Video pembelajaran yang disajikan dalam Edpuzzle jelas dan runtut sehingga memudahkan Saya untuk memahami materi yang dibenkan.	0%	0%	43%	57%
10	Saya merasa Edpuzzle mudah digunakan.	0%	0%	43%	57%
11	Saya senang jika diterapkan cara pembelajaran dengan menggunakan Edpuzzle pada materi-materi pembelajaran Bahasa Inggris berikutnya.	0%	14%	43%	43%
12	Ada kemajuan yang saya rasakan setelah pembelajaran dengan menggunakan Edpuzzle.	7%	0%	50%	43%
13	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar saya tetha dap bahasa Inggris.	0%	7%	57%	36%
14	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi memfasilitasi siswa saya untuk menemukan informasi dan pengetahuan baru.	0%	14%	36%	50%
15	Saya mudah mengakses Edpuzzle baik di HP dan di Laptop.	0%	14%	57%	36%

(Diadaptasi dari, JPMI. Siri, 2020)

**Instruksi** : Silakan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan situasi yang Anda alami

**Catatan:** 1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Dari data hasil kuisioner yang telah diberikan kepada 14 siswa di SMPN 2 Samaturu terlihat bahwa mayoritas respon siswa setuju dengan penggunaan media *software edpuzzle* terhadap proses belajar mengajar. *Edpuzzle* dapat membantu para siswa sebagai salah satu alternatif pembelajaran dimasa pandemi yang menarik dan mudah digunakan.





**Tabel 3 : Data Hasil Belajar Siswa Melalui Media Software Edpuzzle**

No	Nama Siswa	Total waktu (Menit)	Materi			Total Skor	Ket.
			Human and Animal Body Parts	Human and Animal Body Parts	Animal Body Parts		
1	Nur Aisil	12	83	84	55	74	
2	Rasty Ananda	13	83	84	86	84,33	
3	Muhammad Anas	18	92	93	58	81	
4	Jumianti	31	83	84	87	84,67	
5	Uly Apriyanti	16	92	93	90	88,33	
6	Sulfaida Awaliya	3	0	0	86	28,67	
7	Ayu Lestari	12	83	84	79	82	
8	Wafika Rahma	15	92	93	73	86	
9	Dewi Lestari	2	0	0	98	32,67	
10	Radia Maharani	2	0	0	88	29,33	
11	Akmal Gunawan	14	100	100	98	96,33	
12	Suryanti Amin	13	100	100	73	91	
13	Nabila Zalsabila	16	83	84	73	90	
14	Suci	12	67	68	89	74,67	

bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan *edpuzzle* sangat baik. Data ini diambil pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan *edpuzzle* yang dilakukan oleh sampel penelitian dalam hal ini guru bahasa Inggris di SMPN 2 Samaturu.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini yang berjudul Implementasi Pembelajaran Model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) Berbantu Aplikasi *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Daring :

1. Software *Edpuzzle* sangat membantu para guru dan siswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran online dimasa pandemi covid19.
2. Software *Edpuzzle* dapat mengontrol siswa pada proses belajar mengajar dalam hal menonton dan mengerjakan tugas melalui akun yang telah dibuat oleh siswa.
3. Media ini juga mempunyai kekurangan yaitu harus menggunakan jaringan yang

stabil dan juga disamping itu tidak semua siswa memiliki Handphone ataupun laptop.

### Saran

Saran yang peneliti berikan terhadap penelitian selanjutnya yaitu, diharapkan agar memperhatikan lokasi penelitian, karena penggunaan *Edpuzzle* sangat membutuhkan jaringan internet yang baik dan bagus.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Mitra, S., & Crawley, E. 2014. "Effectiveness of Self-Organised Learning by Children: Gateshead Experiments". *Journal of Education and Human Development*, 3(3), 79-88.
2. Swenson, David. 2016. *Assessing Learning in a Flipped Classroom*. A Publication of the Michigan Association for Computer Users in Learning 36, no.2 Winter: 20.
3. Aula, M. Taufikil. 2020. *Improving Students' Listening Skills Using Edpuzzle E-Learning As A Tool*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga
4. Saleh Sarifudin. 2019. *Deskripsi Dan Langkah Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment)*. Downloaded on 10/21/20 from [https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file\\_upload/pengantar/pdf/pengantar\\_1.pdf](https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_1.pdf)
5. Sholichah, Ana Fatwatush. 2019. *Pembelajaran Self-Organised Learning Environment (Sole) Dalam Penyelesaian Tugas Di Smp Negeri 9 Semarang*. Universitas Negeri Semarang
6. Silverajan, V. S. G. & Govindaraj, A. (2018). The use of *Edpuzzle* to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. In *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC '18)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 259–263. DOI:<https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>





- 
7. Linggawati. 2020. Pemanfaatan Fitur Sumber Belajar Untuk Penilaian Dalam Bentuk Kuis Berbantuan Edpuzzle. Diakses tgl 23/10/20  
<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/10/pemanfaatan-fitur-sumber-belajar-untuk-penilaian-dalam-bentuk-kuis-berbantuan-edpuzzle/>
  8. Sugiyono. (2013). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. Bandung: Alfabeta
  9. Afach, S. A., Kiwan, E., & Seeman, C. (2018). How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Student using Edpuzzle a Web 2.0 tool. *IJERE: International Journal of Educational Research Review*, 3 (1), 1-7.
  10. Siri, E.L. & Lestari P. (2020). Implementasi Pembelajaran Model Sole (*Self Organized Learning Environment*) Berbantu Aplikasi Edpuzzle Dalam Pembelajaran Daring. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 5 (2), 67-72.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN